

## APLICACIÓN DEL MÉTODO DE GRUPOS REDUCIDOS A LA ENSEÑANZA DE DEPORTES DE EQUIPO

Antonio D. Galera  
Profesor de Educación Física  
Universidad Autónoma de Barcelona  
Febrero 1984

### Resumen

En la metodología tradicional de la enseñanza de Deportes de Equipo, el autor distingue tres deficiencias: ausencia de una fase de adaptación entre la enseñanza de gestos técnicos individuales y la de acciones tácticas colectivas, inexistencia de situaciones de aprendizaje en las que se planteen problemas de oposición táctica activa, y abuso de soluciones tácticas creadas por el profesor.

Se propone incluir en los planes de enseñanza de los Deportes de Equipo una metodología basada en los Grupos Reducidos, que solucionaría hipotéticamente las deficiencias señaladas y permitiría al jugador la rápida comprensión de los llamados "comportamientos tácticos básicos".

Los elementos que definirían esta metodología aplicada serían: el reducido número de componentes, la variedad de situaciones tácticas, de tareas técnicas, de cambios de situación táctica, y el poco tiempo que se requiere para realizar los problemas que se propongan.

Se ofrecen, por último, tres ejemplos de problemas motores que se pueden construir con este método de enseñanza.

### Introducción

En el modelo clásico de enseñanza de los deportes de equipo se suele seguir un esquema de trabajo que, con alguna variación, consta de dos fases diferenciadas:

- |                                  |  |
|----------------------------------|--|
| -- fase de enseñanza individual: | -gestos técnicos aislados<br>-combinaciones de gestos técnicos<br>-acciones tácticas individuales. |
| -- fase de enseñanza colectiva:  | -acciones tácticas de ataque<br>-acciones tácticas defensivas<br>-juego total.                     |

Aunque el modelo es correcto en su planteamiento teórico, pienso que su desarrollo metodológico presenta 3 deficiencias:

- a) Ausencia de una fase de adaptación.

Se pasa de una enseñanza centrada en acciones individuales a una centrada en acciones de equipo, sin una fase intermedia que permita al jugador aplicar las técnicas aprendidas a situaciones más sencillas que las del juego real.

El paso demasiado brusco de una fase individual a otra colectiva puede causar una desorientación o "bloqueo táctico" en el jugador, ante el gran incremento de posibilidades tácticas que el juego total supone.

b) Inexistencia de oposición táctica.

Las acciones individuales —ya sean gestos técnicos o acciones tácticas— se enseñan en condiciones "de laboratorio", en ausencia de oponentes.

Esto puede desarrollar en el jugador unos estereotipos gestuales y/o tácticos poco adecuados a una situación de juego real con adversarios.

c) Abuso de las soluciones tácticas "construidas".

En la metodología clásica se suele conceder más importancia al pensamiento táctico inductivo (situaciones y soluciones creadas por el profesor y repetidas por los estudiantes), en detrimento del deductivo (situaciones creadas por éstos).

Cuando un jugador se acostumbra a repetir mecánicamente las soluciones, su inteligencia táctica tiende a crear automatismos, lo cual puede afectar a su capacidad de exploración y de decisión, ante situaciones no "repetidas" anteriormente.

CUADRO 1:  
CARACTERÍSTICAS DIFERENCIALES DE DOS METODOLOGÍAS DE  
ENSEÑANZA DE LOS DEPORTES DE EQUIPO

FACTOR	MÉTODO TRADICIONAL	MÉTODO DE GRUPOS REDUCIDOS
Fase de Adaptación	NO	SÍ
Oposición Táctica	NO	SÍ
Soluciones Tácticas	REPETIDAS	CREADAS

#### Enseñanza de acciones tácticas en grupos reducidos

Las deficiencias que se acaban de señalar pueden evitarse fácilmente introduciendo una fase intermedia en el modelo clásico. En dicha fase, se trata de aplicar los gestos técnicos y las acciones tácticas individuales, aprendidas o en proceso de aprendizaje, a situaciones más sencillas que las planteadas por el juego de equipo completo, pero con el mismo factor de competición y de exigencia táctica que las del juego real.

Ambas características pueden aplicarse utilizando el método de grupos reducidos. En la teoría clásica de MOSSTON (1978), este método se basa en el principio de otorgar a cada participante del grupo un papel significativo dentro de la situación de aprendizaje. En su adaptación a la enseñanza de acciones tácticas, los grupos reducidos son siempre mixtos tácticamente: unos miembros del grupo actúan como atacantes (en posesión del balón u objeto a disputar) y otros, como defensores (sin posesión del balón u objeto de disputa).

Esta adaptación tiene las siguientes ventajas:

a) Introduce una fase intermedia entre la enseñanza individual y la enseñanza colectiva.

Esta fase hace posible presentar o crear situaciones de juego más sencillas que las generadas por el trabajo de todo el equipo, lo cual permite al jugador:

- aprender el momento óptimo de aplicación de una técnica, en una situación semejante a la de juego real.
- dominar y automatizar las relaciones tácticas con los compañeros de juego inmediatos.

b) Introduce al adversario como elemento activo del aprendizaje.

La presencia de una oposición táctica, con un papel propio que desempeñar, permite al jugador (tanto al atacante como al defensor):

- percibir las situaciones de aprendizaje en una relación más directa con las situaciones reales de juego.
- adaptar y automatizar los gestos técnicos a situaciones más semejantes a las de juego real.
- aprender a aplicar tácticamente estos gestos técnicos.

c) Permite la creación de situaciones y soluciones tácticas.

Lo que facilita la autonomía del pensamiento táctico del jugador, de cara a situaciones de juego real.

Este es el aspecto en el que el método se puede considerar más efectivo, al permitir al jugador comprender rápidamente el sentido y la necesidad de los "comportamientos tácticos básicos":

- en ataque, desmarcarse, pasar al mejor situado, tirar a gol.
- en defensa, marcar, obstruir la acción, recuperar el balón u objeto de disputa.

### Posibilidades de aplicación

En la enseñanza de acciones tácticas en grupos reducidos, la forma típica de trabajo es aquella en la que un grupo de estudiantes en número no mayor de 6 ó 7, divididos en dos subgrupos — uno de atacantes y otro de defensores— performa una serie de tareas dentro del contexto de un problema táctico, en un tiempo generalmente corto. En cada problema propuesto, el trabajo se debe repetir tantas veces como sea necesario hasta que todos los jugadores hayan cambiado de papel táctico o hayan actuado como compañeros de cada uno de los demás.

La combinación de todos los elementos -número de jugadores, situación táctica, tarea técnica, forma de cambiar de situación táctica y tiempo de trabajo- permite una gran variedad de formas de trabajo.

#### 1. Número de componentes

La característica formal más destacada del método de grupos reducidos es, precisamente, el pequeño número de sus componentes, todos ellos con una tarea determinada y específica.

En la enseñanza de deportes de equipo se puede utilizar desde 2 personas (1 contra 1) hasta un máximo de 6 ó 7 (3 contra 3 ó 4 contra 3). Un número mayor desvirtuaría las características didácticas del método.

## 2. Situaciones tácticas

Se pueden emplear 3 tipos de supuestos tácticos, en función de la relación numérica entre los atacantes y los defensores que actúan en el grupo reducido:

a) Situaciones de igualdad numérica (igual número de atacantes que de defensores).

Cada jugador tiene su oponente, por lo que el objetivo táctico debe ser lograr que el contrario realice un comportamiento equivocado, que permita una ventaja momentánea.

En este tipo de situaciones tiene especial importancia la aplicación correcta de los comportamientos tácticos básicos.

b) Situaciones de superioridad numérica (más atacantes que defensores).

El trabajo táctico más fuerte se carga en los defensores, que deben equilibrar su desventaja numérica con una mayor velocidad de reacción y un marcaje más cuidadoso.

c) Situaciones de inferioridad numérica (menos atacantes que defensores).

Aquí son los atacantes los que desarrollan el trabajo táctico principal, al tener que intentar mantener su ventaja táctica (posesión del móvil) por medio de desmarcajes más rápidos y gestos técnicos más precisos.

## 3. Tareas técnicas

En cada una de las situaciones tácticas se puede introducir toda la gama de gestos técnicos y de sus combinaciones que el profesor crea conveniente, en función del nivel de aprendizaje de los jugadores.

Así, se puede pedir a los atacantes que performen únicamente Pases, Dribles o Tiros, o sus combinaciones: Drible+Pase, Drible+Tiro, etc.

Es muy importante no olvidar que el valor del método reside precisamente en el papel activo que se concede a los defensores, por lo que al asignar las tareas se debe tener especial cuidado en señalar las suyas a los que actúen como tales. Por ejemplo, contar el número de veces que interceptan los pases de los atacantes, o el número de veces que les impiden tirar, etc.

## 4. Cambios de situación táctica

En cada repetición, el cambio de una situación de ataque a otra de defensa, y viceversa, puede hacerse de dos maneras básicas:

a) Cambio dirigido.

En este supuesto, es el profesor quien regula los cambios de actividad de los jugadores. Esto asegura que todos tengan la misma posibilidad de aplicar sus conocimientos tácticos, independientemente de la habilidad de los oponentes. Se pueden hacer dos tipos de cambio dirigido:

—cambio rotativo.

Los jugadores se numeran y en cada cambio dirigido actúan sucesiva y ordenadamente con un jugador (-es) distinto (-s), de tal manera que, al final de todas las posibles combinaciones, cada jugador ha performado con todos los demás, tanto en ataque como en defensa.

Este tipo de cambio tiene la ventaja de proporcionar al jugador una gran variedad de posibilidades de performar comportamientos tácticos, en función de la distinta personalidad y habilidad de sus sucesivos compañeros y oponentes.

—cambio en bloque.

Los jugadores también se numeran, pero ahora no cambian de compañeros a la hora de cambiar de situación táctica.

Las ventajas fundamentales de este tipo de cambio son que permite:

- consolidar las relaciones tácticas entre los miembros del grupo que actúan siempre juntos.
- comprobar más rápidamente la alternancia regular de comportamientos, en el cambio de una situación táctica a otra.

El cambio dirigido debe usarse preferentemente en las primeras etapas de la enseñanza, cuando los estudiantes necesitan comprender los conceptos de comportamiento táctico básico y aprender a distinguirlos en función de la situación táctica.

#### b) Cambio no dirigido.

Este supuesto sería, en realidad, un partido a escala reducida. Los jugadores cambian en bloque de comportamiento táctico, en función de las alternativas reales del juego: pasan de defensores a atacantes cuando recuperan el balón, y viceversa.

Es la forma que puede usarse cuando los estudiantes tienen una cierta experiencia en el uso de todos los posibles gestos técnicos y sus combinaciones en el método de grupos reducidos.

#### 5. Tiempos de trabajo

El trabajo de acciones táctica en grupos reducidos suele ser bastante cansado, sobre todo para los principiantes no acostumbrados a la actividad motriz inteligente que el método implica.

En general, en el supuesto de usar cambios dirigidos, el tiempo de trabajo de cada repetición debe ser más corto cuando se introducen pocos elementos técnicos o tácticos —por la mayor monotonía para el jugador—, y cuando el número de miembros del grupo es relativamente grande (5 ó más) —por la necesidad de repetir el problema efectuando todas las posibles combinaciones de jugadores. En mi experiencia docente, el tiempo ideal de trabajo en cada repetición viene a ser entre 20 y 45 segundos.

Si se trabaja en base a cambios no dirigidos, el tiempo de trabajo total puede y debe ser más largo que en el cambio dirigido, al existir una verdadera situación de "juego real", que elimina la relativa monotonía del cambio dirigido.

#### Ejemplos prácticos

En base al Cuadro 2, es posible construir una amplia gama de problemas tácticos para resolver en grupos reducidos. A continuación se ofrecen algunos ejemplos.

CUADRO 2:  
FACTORES DE VARIACIÓN  
EN EL MÉTODO DE GRUPOS REDUCIDOS  
APLICADO A LA  
ENSEÑANZA DE DEPORTES DE EQUIPO

(Para construir un problema,  
seleccionar una variable de cada factor)

COMPONENTES DEL GRUPO	SITUACIÓN TÁCTICA
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2</li> <li>• 3</li> <li>• 4</li> <li>• 5</li> <li>• 6</li> <li>• 7</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Igualdad Numérica (componentes pares)</li> <li>• Superioridad Numérica (más atacantes que defensores)</li> <li>• Inferioridad Numérica (menos atacantes que defensores)</li> </ul>
<div>TAREA TÉCNICA</div>	
ATACANTES: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pase</li> <li>• Drible</li> <li>• Tiro</li> <li>• Drible+Pase</li> <li>• Drible+Tiro</li> <li>• Drible+Pase+Tiro</li> </ul>	DEFENSORES: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Obstruir</li> <li>• Recuperar</li> <li>• Contraatacar</li> </ul>
CAMBIO DE SITUACIÓN	TIEMPO DE TRABAJO
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dirigido Rotativo</li> <li>• Dirigido En Bloque</li> <li>• No Dirigido</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En Cambio Dirigido, entre 20 y 45 segundos cada Repetición</li> <li>• En Cambio No Dirigido, entre 1 y 3 minutos Total</li> </ul>

### PROBLEMA N.º 1

1. Componentes: 4 por cada balón.
2. Situación táctica: Igualdad numérica (dos contra dos).
3. Tareas:
  - a) de los atacantes:
    - pasarse el balón entre sí el máximo número de veces, contando los pases.
    - cada vez que son obstruidos por los defensores, empiezan de nuevo a contar los pases.
  - b) de los defensores:
    - obstruir los pases de los atacantes el máximo número de veces,
    - cada vez que lo consiguen, se apuntan 1 punto. El balón vuelve a poder de los atacantes.
4. Cambio de situación: Dirigido rotativo.
5. Tiempo de trabajo: 20 segundos en cada repetición.
6. Secuencia completa de repeticiones:

	Atacantes	Defensores	Tiempo Trabajo	Tiempo Descanso
1. <sup>a</sup>	1, 2	3, 4	20"	5"
2. <sup>a</sup>	2, 3	4, 1	20"	5"
3. <sup>a</sup>	3, 4	1, 2	20"	5"
4. <sup>a</sup>	4, 1	2, 3	20"	5"
			1'20"	20"

Total de la secuencia: 1'20" + 20" = 1'40"

7. La secuencia se puede repetir 1 ó 2 veces más, o se puede cambiar de problema.

### PROBLEMA N.º 2.

1. Componentes: 3 por cada balón.
2. Situación táctica: Superioridad numérica (dos contra 1).
3. Tareas:
  - a) de los atacantes:
    - el uno,
      - botar el balón el máximo número de veces.
      - cada vez que es obstruido por el defensor, empieza de nuevo a contar los botes.
    - el otro,
      - ayuda al botador, interfiriéndose en la trayectoria del defensor.
      - cada vez que fracasa en su intento (el defensor obstruye al botador), se apunta 1 punto "negativo".
      - obstruir los botes del defensor el máximo número de veces.
      - cada vez que lo consigue, se apunta 1 punto. El balón vuelve a poder del botador.
4. Cambio de situación: Dirigido rotativo.
5. Tiempo de trabajo: 30 segundos en cada repetición.

6. Secuencia completa de repeticiones:

	Atacantes		Defensor	Tiempo Trabajo	Tiempo Descanso
	Botador	Ayudante			
1. <sup>a</sup>	1	2	3	30''	5''
2. <sup>a</sup>	2	3	1	30''	5''
3. <sup>a</sup>	3	1	2	30''	5''
				1'30''	15''

Total de la secuencia: 1'30'' + 15'' = 1'45''

7. La secuencia se puede repetir 1 ó 2 veces más, o se puede cambiar de problema.

### PROBLEMA N.º 3.

1. Componentes: 6 por cada balón.

2. Situación táctica: Igualdad numérica (3 contra 3).

3. Tareas:

a) de los atacantes:

- partiendo de una distancia dada (por ejemplo, 10 m) de la meta (por ejemplo, un aro en el suelo), pasarse entre sí el balón y, superando a los defensores, lanzarlo a la meta para intentar cumplir el objetivo táctico adecuado (por ejemplo, golpear con el balón la zona de dentro del aro), antes de que finalice el tiempo de trabajo de la repetición.
- cada vez que consiguen el objetivo táctico sin que se haya terminado el tiempo de trabajo, vuelven con el balón al punto de partida y comienzan otra vez la acción.
- se apuntan un punto cada vez que consiguen el objetivo táctico.

b) de los defensores:

- impedir que los atacantes cumplan su objetivo táctico dentro del tiempo de trabajo, por medio de obstrucciones a los pases o a los lanzamientos.
- cada vez que quiten el balón a los atacantes, éstos vuelven al punto de partida, y los defensores deben hacerles llegar inmediatamente el balón para que recomiencen la acción.

4. Cambio de situación: Dirigido en bloque.

5. Tiempo de trabajo: 1 min. 30 s. en cada repetición.

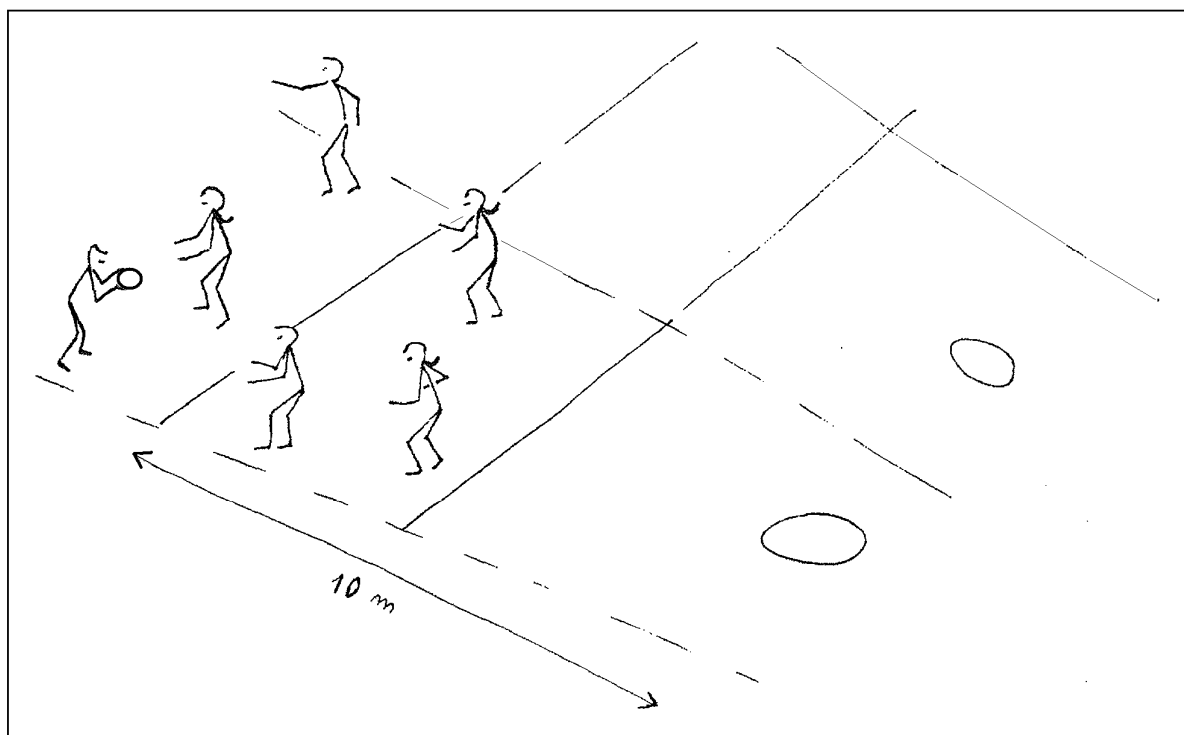
6. Secuencia completa de repeticiones:

	Atacantes	Defensores	Tiempo Trabajo	Tiempo Descanso
1. <sup>a</sup>	1, 2, 3	4, 5, 6	1'30''	10''
2. <sup>a</sup>	4, 5, 6	1, 2, 3	1'30''	10''
3. <sup>a</sup>	1, 2, 3	4, 5, 6	1'30''	10''
4. <sup>a</sup>	4, 5, 6	1, 2, 3	1'30''	10''
			1'20''	40''

Total de la secuencia: 6'00'' + 40'' = 6'40''

7. La secuencia se puede repetir 1 vez más, o se puede cambiar de problema. El cambio de situación también puede hacerse Dirigido rotativo o No dirigido.





### Bibliografía

CHIFFLET Pierre: *L'enseignement du football*. "Education Physique et Sport", N.º 161, Enero-Febrero 1980: 19-24, y N.º 162, Marzo-Abril 1980: 17-22.

MAHLO Friedrich: *L'acte tactique en jeu*. París: Vigot Frères, 1974.

MOSSTON Muska: *La Enseñanza de la Educación Física*. Buenos Aires: Editorial Paidós, 1978. Original en inglés, 1967.